

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media

Kata media berasal dari bahasa latin medis yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely (1971) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Arsyad,2013:3). Pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, holografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Di pihak lain, *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi terbaik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau bicara. Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Adapun batasan yang diberikan, ada persamaan-persamaan di antaranya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga

dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan. Mediana bisa berupa buku, poster, foto. Pesan yang disampaikan oleh guru dengan media dapat menyajikan pesan yang diinginkan oleh si guru dan siswa dapat memahaminya.

2.1.2 Pembelajaran

2.1.2.1 Definisi Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu ada lima jenis pembelajaran, yaitu : interaksi antara pendidik dengan peserta didik, interaksi antar sesama peserta didik, interaksi peserta didik dengan narasumber, interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan, dan interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam.

Pembelajaran sebaiknya berdasarkan teori pembelajaran yang bersifat respektif yaitu teori yang memberikan "resep" untuk mengatasi masalah belajar.

Teori pembelajaran yang perspektif yaitu teori yang harus memperhatikan tiga variabel pembelajaran, yaitu kondisi, metode dan hasil pembelajaran. Teori pembelajaran ini tidak semata-mata merupakan penerapan dari teori atau prinsip-prinsip belajar walaupun berhubungan dengan proses belajar. Proses pembelajaran dapat dipahami atau dijelaskan dengan menggunakan teori belajar.

2.1.2.2 Pengertian Media Pembelajaran

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa (Arsyad,2013:19). Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Seperti diuraikan bahwa media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. Akan tetapi, yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk

memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Dihubungkan dengan media dan pembelajaran maka pengembangan dibutuhkan di dalamnya, karena pengembangan sebuah media dibuat atau dirancang untuk memenuhi tujuan belajar yang lebih efektif. Pengembangan sendiri adalah proses mengorganisasikan materi pelajaran dan pengembangan proses pembelajaran. Materi pembelajaran disusun sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, baik menyangkut data, fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan. Kemudian, proses menunjukkan bagaimana seharusnya peserta didik mengalami kegiatan pembelajaran.

2.1.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Leshin (1992) menyampaikan bahwa media pembelajaran yang akan dibahas tersebut akan mengikuti taksonomi (Arsyad, 2013:79) yaitu media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain), media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan, dan kembangan lepas), media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer.

a. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang paling tua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Salah satu contoh yang terkenal adalah gaya tutorial. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan siswa. Media berbasis manusia mengajukan dua teknik yang efektif yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya. Rancangan

pembelajaran yang berpusat pada manusia dibangun berdasarkan masalah yang harus dipecahkan oleh pelajar.

b. Media Berbasis Cetakan

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

c. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antar isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

d. Media Berbasis Audio-Visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

e. Media Berbasis Komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction (CMI)*. Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

Selain yang ada di atas, media pembelajaran merupakan bagian dari sumber pembelajaran yang terkandung beberapa pengajaran yang akan disampaikan. Pembagian media pembelajaran juga dibedakan menurut jenis, daya liput dan bahan pembuatannya. Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam :

- 1) Media audio, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan audio. Media ini tidak cocok untuk orang yang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip

2.1.2.4 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Sudjana & Rivai (1922) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar bagi siswa (Arsyad,2010;24), yaitu :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar mata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak akan bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Sering kali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka. Media gambar, khususnya gambar yang nyata dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah

dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

2.1.2.5 Kriteria Pemilihan Media yang Baik

Memilih media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan atas kriteria tertentu. Kesalahan pada saat pemilihan, baik pemilihan jenis media maupun pemilihan topik yang akan membawa akibat panjang yang tidak guru inginkan di kemudian hari. Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (media *By utilization*), dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (media *By design*). Masing-masing jenis media memiliki kelebihan dan keterbatasannya.

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Profesor Ely (1982) pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwasanya media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan (Sadiman, 2010:85). Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu, dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

Sebagai pendekatan praktis disarankan untuk mempertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama diperlukan untuk mendapatkannya, dan format apa yang memenuhi selera pemakai (misalnya siswa dan guru). Dick

dan Carey (1978) menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu pertama ketersediaan sumber setempat (Sadiman, 2010:86). Artinya apabila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya bisa digunakan di mana pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.

Faktor yang terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Sebab ada sejenis media yang biaya produksinya mahal (seperti program film bingkai). Namun apabila dilihat kestabilan materinya dan penggunaannya yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang mungkin lebih murah dari media yang biaya produksinya murah (misalnya brosur) tetapi setiap waktu materinya berganti. Hakikat dari pemilihan media ini pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai atau mengadaptasi media yang bersangkutan.

2.1.3 Kurikulum 2013

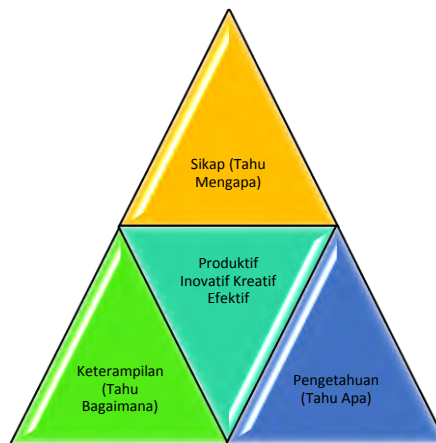
2.1.3.1 Pengembangan Kurikulum 2013

Globalisasi mendorong terjadinya perubahan peran institusi pendidikan. Sementara itu, perencanaan yang dibuat secara acak harus diubah menjadi perencanaan strategis. Ditinjau dari sudut tantangan, pendekatan komparatif harus diubah menjadi pendekatan kompetitif. Kurikulum dapat dipandang sebagai suatu rancangan pendidikan. Sebagai suatu rancangan pendidikan, kurikulum menentukan pelaksanaan dan hasil pendidikan.

Pengembangan kurikulum yang inovatif seyogyanya mengikuti alur proses inovatif yang bercirikan hal-hal sebagai berikut : interaktif, berulang, penyaringan, dan beberapa paradoks yang perlu dipertimbangkan meliputi keperluan jangka panjang dan jangka pendek.

Salah satu bentuk pengembangan kurikulum yang akhir-akhir ini memperoleh perhatian secara sungguh-sungguh adalah pengintegrasian kurikulum yang hasilnya disebut sebagai kurikulum terpadu atau kurikulum 2013. Sebenarnya kurikulum terpadu merupakan bagian tak terpisahkan dari inovasi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar dan berdiskusi secara kontekstual, mempelajari fenomena yang telah tersedia secara alamiah baik yang terjadi sesuai dengan evolusi alam maupun yang terkait dengan hasil peradaban manusia, tidak lagi bersifat tekstual.

Menurut Frazee dan Rudnitski (1995) kurikulum terpadu pada dasarnya mengintegrasikan sejumlah disiplin (mata pelajaran) melalui keterkaitan di antara tujuan, isi, keterampilan dan sikap (Majid,2014:52). Menurut mereka, berbeda dari kurikulum yang berpusat pada disiplin ilmu tujuan utama kurikulum terpadu adalah memadukan sejumlah elemen kurikulum dan pembelajaran di antara berbagai disiplin. Berikut diagram hasil belajar yang melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif melalui sikap, keterampilan dan pengetahuan.



Gambar 2.1 Diagram kurikulum 2013 (Majid,2014:52)

2.1.3.2 Standar penilaian dalam Kurikulum 2013

Secara umum terdapat berbagai teknik penilaian yang dapat digunakan. Teknik penilaian dalam pembelajaran menurut Tim Pengembangan Buku Panduan Tematik Depdiknas (2013) adalah sebagai berikut : instrumen penilaian tes, teknik observasi, teknik penilaian sikap.

a. Instrumen Penilaian Tes

Penilaian dapat dilakukan dengan dua cara yakni secara tertulis dan lisan. Penilaian secara tertulis dilakukan dengan menggunakan tes tulis. Penilaian ini cenderung digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik berkaitan dengan konsep, prosedur, dan aturan-aturan. Tes tertulis merupakan tes di mana soal dan jawaban yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan. Dalam menyusun instrumen penilaian tertulis perlu dipertimbangkan seperti halnya materi, konstruksi, bahasa, dan kaidah penulisan. Teknik penilaian secara lisan dapat dibuatkan sebuah angket dengan kriteria tertentu yang akan diujikan. Prosedur pengumpulannya dilakukan secara kompeten.

b. Teknik Observasi

Penilaian menggunakan teknik observasi, peneliti menggunakan angket dengan instrumen yang telah tertera di dalamnya dengan memasukkan pengamatan yang dilakukan selama observasi berlangsung. Angket observasi juga diberikan kolom kosong yang berguna untuk mencentang siswa yang telah diamati dan dinilai tuntas sesuai dengan instrumen pengamatan.

c. Teknik Penilaian Sikap

Komponen afektif adalah perasaan yang dimiliki oleh seseorang atau penilaiannya terhadap suatu objek. Sikap juga sebagai ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang. Secara umum, objek sikap yang perlu dinilai dalam proses pembelajaran adalah :

- 1) Sikap terhadap materi pelajaran, peserta didik perlu memiliki sikap positif dalam mata pelajaran. Dengan memiliki sikap positif maka akan berkembang minat belajar, itu artinya siswa akan lebih mudah diberi motivasi.
- 2) Sikap terhadap guru, siswa harus memiliki sikap positif terhadap guru supaya tidak mengabaikan hal-hal yang diajarkan pada saat pembelajaran berlangsung. Hal positif ini juga membantu siswa dalam memudahkan menyerap pelajaran yang diterima.
- 3) Sikap terhadap proses pembelajaran, peserta didik perlu memiliki sikap positif terhadap proses pembelajaran yang mencakup suasana pembelajaran, strategi, metodologi dll. Proses pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi.

- 4) Sikap berkaitan dengan nilai atau norma yang berhubungan dengan suatu materi pelajaran. Misalnya, menghargai profesi atau cita-cita seseorang (materi PPKN). Peserta didik perlu memiliki sikap yang tepat, yang dilandasi oleh nilai-nilai positif terhadap profesi yang dimiliki seseorang. Sebagai contoh nyata yaitu dengan tidak meremehkan pekerjaan sekecil apapun.

2.1.3.3 Tema 7 “Cita-Citaku”

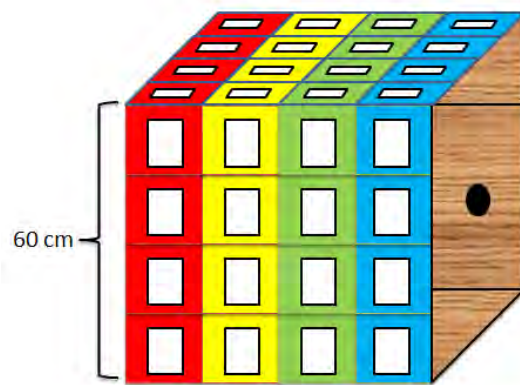
Tema 7 adalah Tema cita-citaku diambil dari tema 7 buku guru dan buku siswa kelas IV, di dalamnya berisi macam-macam profesi atau cita-cita dengan deskripsi, sikap-sikap dan nilai-nilai yang dapat dicontoh karena mengandung hal yang positif.

2.2 Visual Media

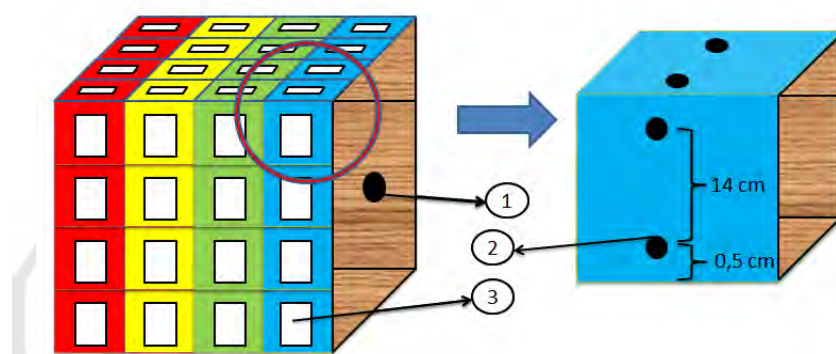
Media kotak cita-cita merupakan media yang digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengapresiasi keinginan dalam hal cita-cita. Sesuai dengan namanya, media ini digunakan untuk menempelkan kartu berbagai jenis pekerjaan yang dipelajari siswa. *Media kotak cita-cita* terdiri dari dua bagian yaitu kotak rubrik dan penyangga, berikut penjelasan masing-masing bagian.

a. Kotak rubrik

Kotak rubrik merupakan bagian untuk menunjang proses pembelajaran. Bagian ini berbentuk kubus dengan panjang rusuk 60 cm. Kotak tersebut terdiri dari 16 persegi di setiap empat sisi (depan, belakang, atas, dan bawah), sedangkan sisi di sebelah kanan dan kiri tidak digunakan. Perhatikan gambar berikut :



Gambar 2.2 Media TAKCI Tampak Luar



Gambar 2.3 Bagian Dalam Media TAKCI

Pada gambar di atas, kotak cita-cita yang didesain terdapat tiga bagian yaitu lubang, magnet, dan kartu.

1) Lubang.

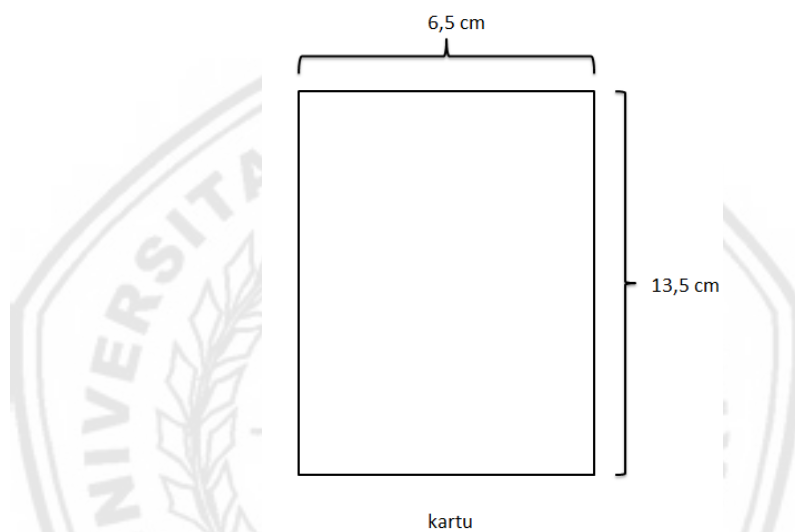
Lubang pada kotak dibuat untuk mempermudah saat diputar. Lubang tersebut berdiameter sekitar 2 cm yang dari kiri ke kanan.

2) Magnet

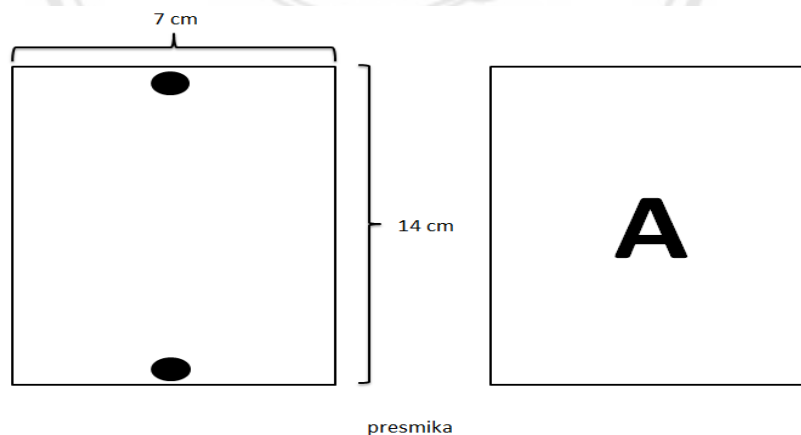
Magnet yang dilem di bagian permukaan sebanyak dua buah setiap persegi. Magnet tersebut digunakan untuk menempelkan kartu yang berisi kegiatan dan tugas siswa.

3) Kartu.

Kartu yang digunakan pada media tersebut terdiri dari isi kartu yang terbuat dari kertas yang dapat ditulis dengan tugas siswa sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, juga terdapat mika yang sudah dipres, sehingga kertas dapat dimasukkan pada presmika tersebut. Setiap presmika terdapat dua buah lingkaran seng (atas dan bawah) agar dapat ditempel pada kotak. Seperti pada gambar berikut.



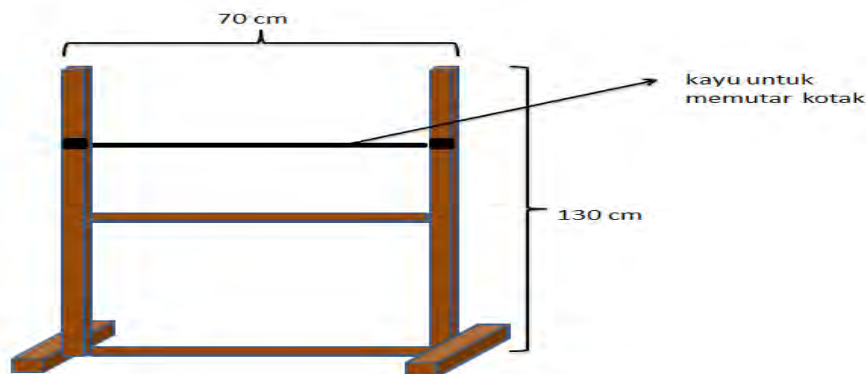
2.4 Ukuran Kartu pada Media *TAKCI*



2.5 Contoh Kartu Pada Media *TAKCI*

b. Penyangga

Penyangga pada media kotak cita-cita berguna untuk memutar kotak. Penyangga ini didesain berukuran panjang 70 cm dan lebar atau tinggi 130 cm. Berikut gambar penyangga.



2.6 Penyangga Pada Media TAKCI

2.3 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Alimuddin (2014:2) yang berjudul *“Pengembangan bahan ajar bermuatan nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran tema “Cita-Citaku” dengan menggunakan komik”* menunjukkan bahwa hasil dari penggunaan media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema “cita-citaku”.

Penelitian yang mengangkat topik yang sama yaitu mengenai cita-citaku yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nur Rohim (2015:5) yang berjudul *“Pengembangan Media Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Kelas IV Subtema Hebatnya Cita-citaku Di SDN Sawojajar 4 Kecamatan Kedungkandang Kota Malang”*. Hal berbeda dilakukan oleh Nur Rohim, penelitian kali ini hanya sebatas ingin mengenalkan berbagai macam profesi dengan bentuk yang lebih menarik

supaya untuk mempermudah siswa dalam mengetahui apa saja profesi atau cita-cita.

Kali ini peneliti ingin mengembangkan penelitian yang berjudul *“Pengembangan media TAKCI (Kotak Cita-Cita)tema 7 “Cita-citaku” kelas IV SDN Mojolangu 5 Malang”* media yang berbasis 3 dimensi ini menyediakan ruang untuk mengacak macam-macam profesi, gambar profesi atau cita-cita beserta pendeskripsian. *Media TAKCI (Kotak Cita-Cita)* adalah media yang digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengapresiasi keinginan dalam hal cita-cita. Kotak ini seperti sebuah alat permainan rubrik yang terdiri dari 16 buah kubus

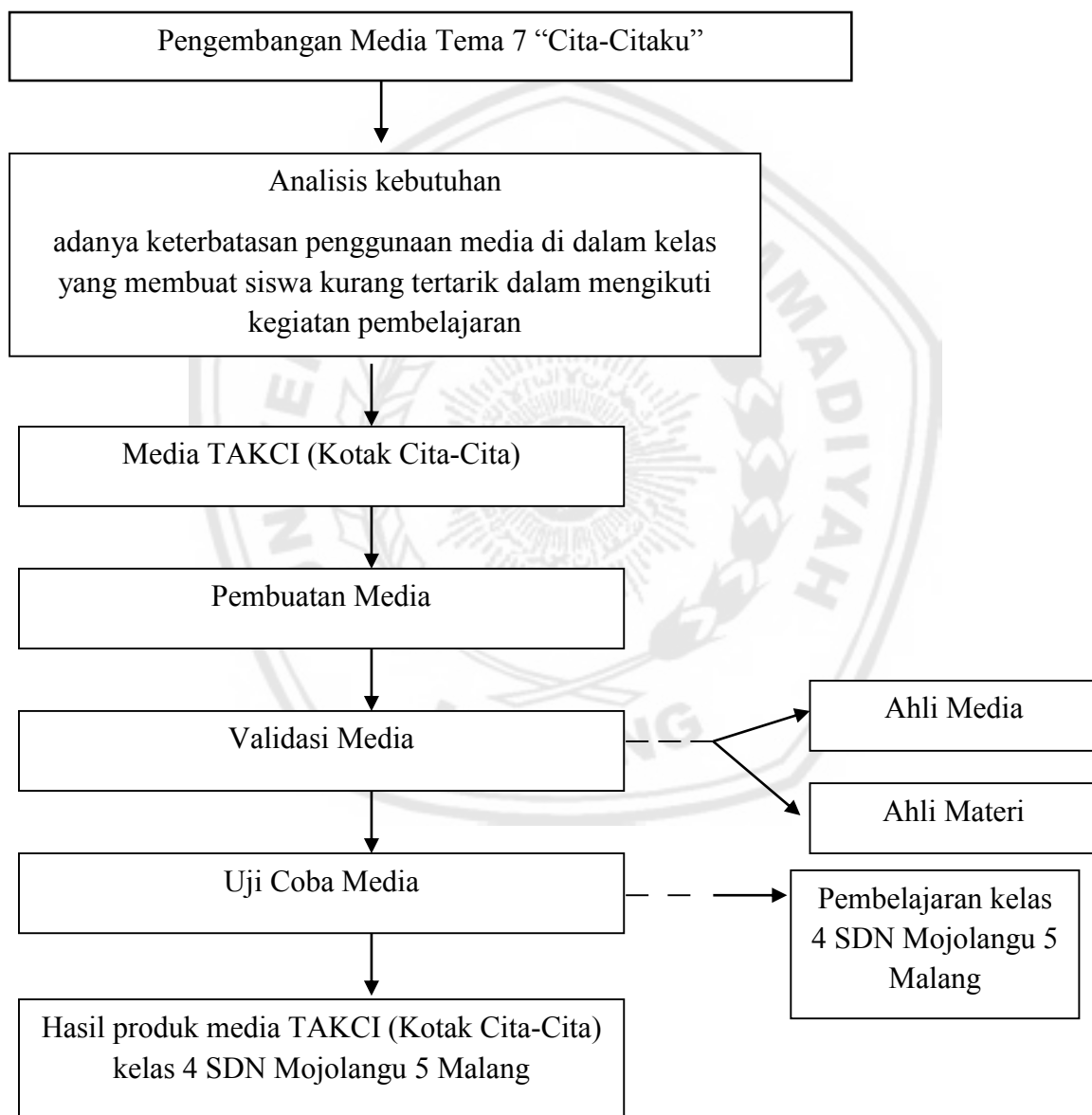
Penggunaan media ini mudah digunakan dan dapat langsung dipahami oleh siswa, dengan cara memutar mainan yang ada di dalam kotak. Kemudian siswa diminta untuk mendeskripsikan tentang profesi yang telah terpilih. Jika siswa telah mendeskripsikan, maka dia boleh membaca deskripsi yang di sediakan di sisi kotak tersebut. Jadi media tidak hanya diamati saja tetapi dapat digunakan bermain juga. Sehingga dapat mengembangkan penelitian sebelumnya dan lebih meningkatkan serta menarik perhatian minat siswa dalam belajar, meningkatkan pemahaman kelas IV terhadap macam-macam profesi atau cita-cita.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu, pada media yang dikembangkan lebih berpusat kepada siswa. Media rubrik 3 dimensi yang diberikan tidak hanya untuk dinikmati secara visual saja, tetapi siswa dapat bermain dengan media tersebut. Media rubrik 3 dimensi ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran lain dalam hal mendeskripsikan sesuatu tanpa harus menghafalkan saja, tetapi juga ikut bermain di dalamnya. Sehingga dapat mengembangkan

penelitian sebelumnya dan lebih meningkatkan serta menarik perhatian minat siswa dalam belajar, meningkatkan pemahaman kelas IV terhadap macam-macam profesi atau cita-cita.

2.4 Kerangka Berpikir

Mempermudah melakukan penelitian untuk membuat suatu media maka dibutuhkan kerangka pikir peneliti supaya diperoleh dan ketahui lebih sistematis.



Gambar 2.7 Kerangka Berpikir